La retranscription de l'idée

L'étape est ardue, souvent éprouvante pour le réalisateur débutant. C'est pourtant là qu'il va, sans le savoir, jouer la réussite de son entreprise. Devant la page blanche, bien des passionnés abandonnent leur projet. On pourrait comparer cette étape à un parcours initiatique dont vous seriez le héros.

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES

Le premier jet (ou première mouture)

Il ne requiert aucune compétence littéraire particulière. Il suffit de transcrire votre idée avec des mots simples, dans un style télégraphique. Si des dialogues sont nécessaires, ne vous tourmentez pas, écrivez simplement l'essentiel de leur contenu.

Par exemple :

« *Jean dit à Fabienne ce qu'il pense de son fils. Fabienne boude. Jean s'énerve et lui raconte ce qu'a fait son rejeton...* »

Cette première mouture vous servira de référence. Evitez les détails, vous pourrez les incorporer un peu plus tard dans le déroulement de votre projet.

Le synopsis (ou le résumé de l'idée)

A partir de la première mouture, dégagez un résumé où apparaîtront :
- les personnages principaux ;
- l'intrigue ;
- les lieux ;
- l'époque.

Rédigez ce petit texte au présent de l'indicatif et profitez de ces quelques lignes (20 à 30 pour un court-métrage, dix fois plus pour un long) pour donner le ton de votre film.

Cette note est indispensable pour entamer les premières démarches financières qui permettront la faisabilité du projet. Elle doit comprendre :

Le support choisi ainsi que le format adopté

• Choix par rapport à l'idée

En effet, s'il s'agit d'une fiction, on peut tout de suite noter quel en sera le genre : film intimiste, d'action, historique, policier, d'aventure, d'horreur, fantastique, western ou comédie...

Le genre étant défini, on réfléchira sur l'ambiance du film : extérieur-nuit, demi-tons, rétro, noir et blanc, huis clos, grands espaces, etc.

On peut dire que le cinéma a un contrat moral avec la fiction, alors que la vidéo se prête mieux aux films de type documentaire ou reportage. En effet, la légèreté de la vidéo, sa maniabilité, ses automatismes et le contrôle permanent des enregistrements lui confèrent une souplesse d'emploi sur des terrains difficiles. *A contrario,* la vidéo nécessite un fort apport de lumière nuisant à un jeu plus fin sur la direction de la photographie. On préférera donc le cinéma pour recréer des ambiances contrastées. Mais comme le cinéma reste cher, il y a bien des chances qu'on se retourne vers la vidéo.

• Choix par rapport à la diffusion

Le film est-il prévu pour les salles obscures ou pour le petit écran ? Bien qu'en nette progression, la vidéo-projection n'atteint pas encore la qualité d'une restitution cinématographique sur grand écran. Par contre, le cinéma supporte bien le transfert vers la télévision.

D'autant plus que les nouvelles technologies des téléviseurs (16/9e) lui font une cour effrénée.

La retranscription de l'idée

L'étape est ardue, souvent éprouvante pour le réalisateur débutant. C'est pourtant là qu'il va, sans le savoir, jouer la réussite de son entreprise. Devant la page blanche, bien des passionnés abandonnent leur projet. On pourrait comparer cette étape à un parcours initiatique dont vous seriez le héros.

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES

Le premier jet (ou première mouture)

Il ne requiert aucune compétence littéraire particulière. Il suffit de transcrire votre idée avec des mots simples, dans un style télégraphique. Si des dialogues sont nécessaires, ne vous tourmentez pas, écrivez simplement l'essentiel de leur contenu.

Par exemple :

« *Jean dit à Fabienne ce qu'il pense de son fils. Fabienne boude. Jean s'énerve et lui raconte ce qu'a fait son rejeton...* »

Cette première mouture vous servira de référence. Evitez les détails, vous pourrez les incorporer un peu plus tard dans le déroulement de votre projet.

Le synopsis (ou le résumé de l'idée)

A partir de la première mouture, dégagez un résumé où apparaîtront :
- les personnages principaux ;
- l'intrigue ;
- les lieux ;
- l'époque.

Rédigez ce petit texte au présent de l'indicatif et profitez de ces quelques lignes (20 à 30 pour un court-métrage, dix fois plus pour un long) pour donner le ton de votre film.

La note d'intention (ou la carte de visite de votre projet)

Cette note est indispensable pour entamer les premières démarches financières qui permettront la faisabilité du projet. Elle doit comprendre :

Le support choisi ainsi que le format adopté

• Choix par rapport à l'idée

En effet, s'il s'agit d'une fiction, on peut tout de suite noter quel en sera le genre : film intimiste, d'action, historique, policier, d'aventure, d'horreur, fantastique, western ou comédie...

Le genre étant défini, on réfléchira sur l'ambiance du film : extérieur-nuit, demi-tons, rétro, noir et blanc, huis clos, grands espaces, etc.

On peut dire que le cinéma a un contrat moral avec la fiction, alors que la vidéo se prête mieux aux films de type documentaire ou reportage. En effet, la légèreté de la vidéo, sa maniabilité, ses automatismes et le contrôle permanent des enregistrements lui confèrent une souplesse d'emploi sur des terrains difficiles. *A contrario,* la vidéo nécessite un fort apport de lumière nuisant à un jeu plus fin sur la direction de la photographie. On préférera donc le cinéma pour recréer des ambiances contrastées. Mais comme le cinéma reste cher, il y a bien des chances qu'on se retourne vers la vidéo.

• Choix par rapport à la diffusion

Le film est-il prévu pour les salles obscures ou pour le petit écran ? Bien qu'en nette progression, la vidéo-projection n'atteint pas encore la qualité d'une restitution cinématographique sur grand écran. Par contre, le cinéma supporte bien le transfert vers la télévision.

D'autant plus que les nouvelles technologies des téléviseurs (16/9e) lui font une cour effrénée.

• Choix par rapport à votre budget

C'est souvent en considérant l'état de notre bourse que les meilleures intentions tombent sous le couperet de la finance. Les coûts peuvent varier selon les régions, selon les réseaux de prêt ou de location auxquels vous avez accès. Nous examinerons cela de plus près dans le chapitre « le budget », page 135.

La durée envisagée

L'estimation de la durée d'un film est importante pour en apprécier son coût. Par ailleurs, la durée donnera une première indication sur les créneaux de diffusion envisagés (festivals, vente de cassettes, télévision, etc.).

La liste des comédiens présumés

Citer les comédiens ? Les avis sont partagés ! Je vous dirai que si vous avez des accords avec des comédiens professionnels connus, il est bon de les citer. Par contre, une liste d'acteurs amateurs pourrait desservir votre projet.

Le type d'illustration musicale

Il est bon d'annoncer dans la note d'intention que votre film sera servi par une musique originale. Si l'auteur possède une certaine notoriété, c'est un atout supplémentaire.

Les réseaux de diffusion du film

On fait toujours un film dans l'intention de le montrer. Aussi, ne soyez pas avare dans l'énumération de vos réseaux de diffusion. Si vous avez l'objectif d'être diffusé sur une chaîne de télévision, il faudra négocier un pré-achat avec la direction des programmes de cette chaîne.

Faisons le point...

La transcription de votre idée n'est pas terminée, mais muni de votre synopsis et de votre note d'intention (reliés dans un dossier dactylographié), vous pouvez d'ores et déjà vous mettre à la recherche de financements. Pour chaque projet, il convient de frapper à la bonne porte, au bon moment et avec de sérieux arguments. Un film de fiction est toujours plus difficile à financer qu'un documentaire qui traitera d'un problème de société (santé, éducation, citoyenneté, etc.) ou sera une mémoire (culturelle, ethnologique, scientifique, etc.).

Avec ou sans financement, vous allez devoir mettre le pied à l'étrier pour achever cette étape de la « retranscription de l'idée ». Vous allez passer à l'écriture du scénario. C'est ce dernier qui sera la référence tout au long du déroulement de votre projet et de qui dépendra en grande partie la réussite ou l'échec de votre film.

---

1 - Renseignez-vous auprès de la Société des auteurs compositeurs dramatiques (SACD), 9, rue Ballu, 75009 Paris. Tél. (1) 40.23.44.44 , ou à la Société de reproduction des droits mécaniques (SDRM), 225, avenue Charles-de-Gaulle, 92521 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél. (1) 47.15.47.15.

2 - Le film d'entreprise a connu, durant les dix dernières années, de profondes modifications. L'esprit général et le concept ont changé. De plus en plus de réalisateurs font intervenir la fiction dans les vidéogrammes.

Dans la recette qui fait le « bon scénario », il faut entrer des ingrédients qui ont pour nom : l'histoire, la narration, l'unité, l'action et la transition.

L'histoire	C'est tout ce qui se passe chronologiquement.
La narration	C'est la façon dont l'histoire est racontée, l'empreinte du scénariste.
L'unité	C'est la règle qui consiste à respecter l'unité d'un sujet, d'un ton, d'une forme ou d'une action.
L'action	C'est ce qui permet de faire avancer l'histoire.
La transition	C'est pour passer d'une action à une autre.

Tableau 2/1.

La continuité dialoguée

Ecrire un scénario nécessite une préparation. On aura bien du mal, sauf si on est un scénariste chevronné, à se coller à la feuille blanche et à écrire le texte dans sa forme finale avec les nécessaires mises en forme et en page. Après la première mouture, on va s'attaquer à la « continuité dialoguée » qui sera un peu plus fouillée mais qui gardera encore un aspect « rédaction classique ». Attention ! porté par la fièvre créatrice, vous risquez de ne pas vous contenter de l'essentiel et d'entrer dans des considérations « psycho-socio-philosophiques » qui vont égarer le lecteur et peut-être même vous. Il faut faire la différence entre le roman et le scénario. Dans le premier, ce ne sont que les mots et leur savant assemblage qui vont susciter les sentiments alors que dans le second, qui est destiné à l'équipe du film, il ne s'agit que d'une projection d'images et de sons à travers les mots.

Avant de vous lancer dans cette « continuité dialoguée », assurons-nous que vous avez tous les éléments pour aboutir.

A PROPOS DU SUJET

L'idée génère votre sujet. Ce dernier doit pouvoir être résumé en une phrase.

Par exemple, pour le film *Duel* de Spielberg, on dira :

« *Un automobiliste est pris en chasse par un énorme camion. Il va vivre une angoisse profonde et livrer une sorte de duel de la route.* »

A partir de votre sujet, deux articulations sont possibles :

- ce qui arrive/l'action :
- à qui cela arrive/le personnage.

A PROPOS DE L'ACTION

Elle peut apparaître sous deux formes :

- l'action physique ;
- l'action émotionnelle.

Pour reprendre l'exemple de *Duel*, l'action physique est illustrée par le combat entre la petite voiture et le gros camion. L'action émotionnelle est traduite par la montée progressive de l'angoisse du conducteur de la voiture, c'est-à-dire ce qui précède ses propres décisions face au danger qui le menace. Du type d'action privilégiée dépend le type d'histoire racontée et donc le type du film présenté.

L'action physique plus importante que l'action émotionnelle
FILMS D'ACTION - FILMS D'AVENTURE
Séries américaines - Rambo - Indiana Jones - Terminator, etc.
L'action émotionnelle plus importante que l'action physique
FILMS INTIMISTES - DRAMES PSYCHOLOGIQUES
37°2, le matin - Mauvais sang - Cousin, cousine, etc.

Tableau 2/2.

A PROPOS DU PERSONNAGE

Il peut être une personne, un couple ou un groupe.

Il peut être principal ou secondaire.

Mais dans tous les cas, ce qu'il fait, ce qu'il dit, doit être lié à l'histoire.

Le personnage a des nécessités :
- il veut quelque chose ;
- il sait pourquoi il le veut ;
- il sait jusqu'à quel point il le veut.

Vous aussi, avant l'écriture de la continuité dialoguée, vous devez pouvoir répondre à ces trois questions. Vous connaîtrez mieux le personnage que vous venez de créer. Vous comprendrez mieux ses motivations, sa manière d'être et d'agir, ses réactions devant les obstacles que vous lui mettrez en travers de la route. Ainsi, vous saurez évaluer ses limites.

C'est tout ce dont a besoin votre personnage pour être crédible.

CONNAÎTRE SES PERSONNAGES

Les films regorgent souvent de personnages et pourtant chacun est unique. Aussi, avant de pouvoir présenter les vôtres au spectateur, faites donc plus ample connaissance avec les fruits de votre imagination...

Chaque personnage est unique.

Je vous propose une méthode pour bien cerner vos personnages. Il s'agit d'élaborer pour chacun, principal ou secondaire, un petit tableau autour de deux axes.

L'intérieur

De la naissance civile de votre personnage jusqu'à sa première apparition dans le scénario. Nous allons lui inventer un *curriculum vitæ*. Pêle-mêle, nous y décrirons son enfance, sa scolarité, ses amourettes, ses coups durs, etc.

L'extérieur

De son apparition dans le scénario jusqu'à la dernière image de votre film. Il serait bon de préciser alors au spectateur (ici, au lecteur de votre scénario) :
- sa catégorie socioprofessionnelle,
- sa situation personnelle (marié, divorcé, veuf, etc.),
- sa situation intime (ce qu'il aime, ses rêves, ses fantasmes).

Quand je dis « préciser au spectateur », j'entends « le lui faire comprendre » par des actions qui vont lui définir l'extérieur de votre personnage.

Cela s'appelle « la retransmission ». Bien évidemment, votre personnage au sein de l'action aura :

• UN COMPORTEMENT

Evitez qu'il soit « tout blanc » ou « tout noir », faites en sorte qu'il puisse susciter la surprise.

• UNE ATTITUDE

Il sera optimiste, enthousiaste, courageux, ou le contraire.

• UNE PERSONNALITÉ

Il sera doux, sérieux, charmeur, etc.

Son réalisme dépend de l'ensemble de ces éléments.

Chaque personnage est complexe mais n'agit pas toujours de la même façon ; donnez-lui la faculté de surprendre.

A PROPOS DES OBSTACLES

Les obstacles jonchent toutes les histoires : ils sont plus ou moins importants selon où ils se placent (début, milieu ou fin du scénario),

et constituent le parcours que devra faire votre personnage. Ils sont des murs dressés devant le spectateur qui se demande comment le héros va bien pouvoir les franchir.

Va-t-il les enjamber, les fracasser, les percer ou tout simplement les contourner ?

Ce sont autant de manières de résoudre les problèmes qui lui sont posés.

Le choix du personnage doit être en accord avec ses nécessités afin d'être crédible auprès du spectateur.

Si nous reprenons l'exemple de *Duel* :

- Que veut le personnage ?
  Réponse : Se débarrasser du camion qui le menace.
- Pourquoi le veut-il ?
  Réponse : Pour sauver sa vie.
- Jusqu'à quel point le veut-il ?
  Réponse : Jusqu'à détruire la menace elle-même.

Ici, pour que le spectateur accepte le fait que le paisible « Monsieur Tout-le-monde » devienne un « tueur » de circonstance, il faut que les réactions de ce personnage soient plausibles et que la fin justifie les moyens.

A PROPOS DE LA MAÎTRISE DU SUJET

Bien difficile sera la tâche du scénariste qui situera l'action de son film dans une prison, par exemple, s'il n'a pas une documentation sérieuse sur le milieu carcéral. En effet, pour bien connaître son sujet, il convient de bien se documenter. Rassemblez les informations écrites et audiovisuelles, les interviews, les coupures de presse, les articles de magazines, les photos ou les BD qui traitent de près ou de loin le sujet de votre film. Vous serez alors en mesure de com-

muniquer au spectateur plus d'informations, et votre continuité dialoguée sera riche et crédible.

Fort de tout cela, vous allez entreprendre le récit en raisonnant en termes de personnage et d'action. Vous éviterez de rentrer dans les moindres petits détails, et vous vous abstiendrez de commenter le caractère de votre personnage. Ne vous perdez pas dans un dédale de considérations sur les nécessités de votre héros.

Votre feuille blanche est un écran virtuel, écrivez-y votre film sans utiliser de vocabulaire technique. Transcrivez-y seulement, avec des mots simples, les images qui tourbillonnent dans votre tête.

Le scénario

Votre continuité dialoguée en mains, vous allez pouvoir vous atteler à cette tâche, ô combien importante, qu'est la rédaction finale du scénario. Je vous propose d'abord « la découpe » de votre continuité en 3 parties.

L'INTRODUCTION OU L'EXPOSITION

L'ouverture d'un film est très importante, déterminante pour le spectateur qui va se décider à entrer dans votre monde, ou alors rester sur le pas de la porte à chercher désespérément les bonnes clés. Dans ce trousseau que vous lui proposez, il devra trouver les réponses aux questions suivantes :

- Quel est le personnage principal de votre histoire ?
- Quels sont les prémisses dramatiques ?
- Quelle est la situation dramatique ?

Pour un court-métrage d'environ 10 minutes, on considère qu'il vous faut bien 3 pages pour écrire votre exposition. Un long-métrage requiert une rédaction dix fois plus importante.

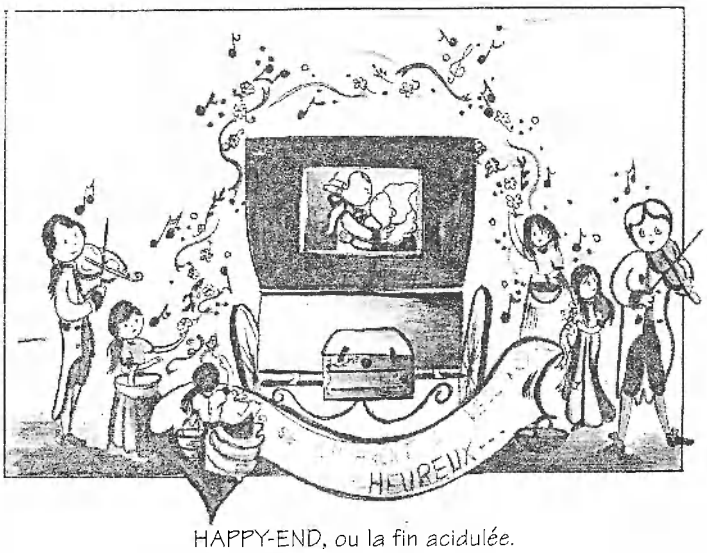
LE DÉVELOPPEMENT OU LA CONFRONTATION

Cette partie est consacrée à l'histoire ; elle permet de faire connaissance avec tous vos personnages et de comprendre tous les conflits. C'est à la fin de cette partie que l'on trouve parfois « le nœud dramatique » ou l'événement qui tente d'orienter l'histoire dans une autre direction.

A titre indicatif, on dactylographie environ 6 pages pour la « confrontation » d'un court-métrage.

LA CONCLUSION OU LA RÉSOLUTION

L'instant du dénouement approche. Comme son nom l'indique, la résolution permet au spectateur d'apporter toutes les réponses aux questions que vous avez posées et lui permet de résoudre les prémisses du début. Pour un court-métrage de 10 minutes, 3 à 4 pages devraient suffire.



HAPPY-END, ou la fin acidulée.

Avant de vous lancer dans l'écriture proprement dite, rappelez-vous que votre scénario, pour être efficace, doit :

- être visuel, donc irréalisable sous une autre forme que le film ;
- faciliter l'émotion afin de procurer des réactions viscérales chez le lecteur ;
- être réaliste en répondant aux questions que se posera le futur spectateur.

Séquences et scènes

Votre scénario va être découpé en séquences et en scènes. Les définitions qui leur sont attribuées se télescopent souvent selon les scénaristes. Ceux-ci arrivent toutefois à se mettre d'accord sur un concept du genre :

« Une séquence c'est une unité d'ACTION, une unité DRAMATIQUE, une unité de TEMPS... »

La scène, quant à elle, est souvent liée à une unité de lieu.

Je dirai pour ma part qu'une séquence se déroule souvent dans un temps donné (proche du temps réel), pour une action donnée, dans un lieu donné. Citons quelques exemples de séquences du film *Duel* (qu'il va falloir décidément vous procurer) :

- séquence du « Chic's Café » ;
- séquence des serpents ;
- séquence du train, etc.

Mais dans l'exemple de la séquence « Chic's Café », la voiture du héros arrive, dérapant sur l'aire. Nous sommes en extérieur. Puis le personnage entre dans le « Chic's Café ». La séquence fait donc appel à l'unité de lieu qu'est le bar routier « Chic's Café » avec son aire de parking.

On peut très bien alors découper la séquence en scènes pour situer précisément les lieux. La scène de l'arrivée sur l'aire (avec les personnes âgées) et la scène à l'intérieur du « Chic's Café » (avec les routiers).

Imaginons maintenant une séquence de dispute chez un couple habitant une grande maison. Les personnages vont se poursuivre de pièce en pièce, allant de la cuisine au jardin, puis dans le garage, dans l'escalier, pour finir dans la chambre (comme toujours).

On pourra alors découper cette séquence en autant de scènes que nos protagonistes vont traverser de lieux.

Rappelez-vous que le scénario est un « outil » destiné à vos collaborateurs techniques : au décorateur qui va meubler les pièces, à l'accessoiriste qui va rajouter les ustensiles nécessaires à une bonne dispute (assiettes en porcelaine, cric de la voiture...), au directeur photo qui va les éclairer, etc.

La mise en page du scénario

Toute écriture de scénario nécessite une présentation particulière, souvent différente dans la profession, mais toujours respectueuse de certains principes. Il existe de nombreux codes dont nous verrons les plus importants. Comme illustration, je vous propose un extrait de continuité dialoguée :

Continuité dialoguée

DRAME DANS LA CITÉ

C'est la nuit. Chez le couple de Monticourt règne une certaine tension. Nadine, visiblement emportée, agresse son mari en le traitant de « pauvre type ». Lui, exaspéré, préfère ne pas répondre. Soudain, on frappe à la porte.

Les deux personnages qui semblent n'attendre personne se regardent interrogatifs. Nadine jette un oeil par la fenêtre et aperçoit une voiture garée dans la rue.

Les coups redoublent à la porte. Nadine, sans bruit, s'approche de son mari et lui confie l'identité des visiteurs.

Se retournant alors vers la porte, Pierre invite timidement les personnes à entrer...

- PAGE 1 -

Voyons maintenant quelle allure aura notre première page de scénario...

SCENARIO DU FILM : DRAME DANS LA CITE

OUVERTURE Ⓐ

I/1: CUISINE D' ! COUPLE : LA DISPUTE - INTERIEUR - NUIT : Ⓑ

Un HOMME, b:un, mal rasé, cache ses yeux derrière ses mains. Une FEMME,Ⓒ plutôt petite, blonde et sévère, le regarde fixement avec une expression de colère retenue. L'homme baisse les mains, dévoilant ses grands yeux bleus.

LA FEMME Ⓓ

(sur un ton amer)

Tu n'es qu'un pauvre type !

(puis, s'approchant de lui, plus incisive)

Monsieur Pierre de Monticourt, tu sais ce que j'en fais de ta particule ?

PIERRE Ⓔ

(calmement)

Nadine, tu ...

(et se retournant brusquement vers la femme)

Tu m'exaspères !

COGNEMENT OFF A LA PORTE. Ⓕ

Pierre et Nadine se regardent. Après un temps d'arrêt, Nadine fonce à la fenêtre, tire le rideau.

I/2 : POINT DE VUE DE NADINE, RUE LOUIS II - EXTERIEUR - NUIT : Ⓖ

La rue Louis II est calme. Une grosse voiture américaine, veilleuses allumées, est garée sur le trottoir d'en face.

RETOUR A Ⓗ

I/1 : CUISINE :

NOUVEAUX COGNEMENTS OFF

NADINE

(tout bas, se rapprochant de Pierre)

Ce sont eux, Pierre...

Pierre tourne lentement son regard vers la porte d'entrée. Nadine l'imite.

PIERRE

(timidement)

Entrez !

DEBUT THEME MUSICAL N°1 Ⓘ

FONDU AU NOIR Ⓙ

GENERIQUE

- PAGE 1 -

COMMENT LIRE LES EXPLICATIONS

En dessous de chaque terme renvoyant au scénario, vous noterez l'indication de mise en page (tabulations, alignement, centrage) et le style d'écriture (minuscules, majuscules, italique).

Ouverture Ⓐ

(P) Alignement droite

(S) Majuscules

Cette indication technique, une de celles autorisées pour l'écriture du scénario, signale que la première image du film suit.

Titre de scène Ⓑ

(P) Alignement gauche, marges de 2 cm

(S) Majuscules soulignées

« I » désigne le numéro de la séquence et « 1 » celui de la scène. Juste après la numérotation, on situe le LIEU, ici la « cuisine du couple ». Facultativement on peut nommer l'ACTION de la séquence ; ici, « la dispute ». Viennent ensuite les indispensables annotations EXTERIEUR ou INTERIEUR, JOUR ou NUIT.

Ces « indicateurs » permettront de recenser les séquences où vous aurez besoin d'éclairage, les séquences sujettes aux caprices de la météo, etc.

Les nouveaux personnages Ⓒ

(P) Alignement gauche, marges de 2 cm

(S) Majuscules pour les « nouveaux personnages »

Vous avez remarqué que dans cette première description je n'ai pas nommé Pierre et Nadine de Monticourt, mais j'ai noté « un

HOMME » et « une FEMME ». Ce stratagème est surtout un pense-bête très utile ; en effet, lorsque vos personnages vont apparaître sur l'écran, le spectateur ne saura pas qu'il s'agit de Pierre et Nadine de Monticourt. Il verra seulement un homme et une femme dont il apprendra le nom par la suite. Ne pas les mentionner équivaut à ne pas oublier de le faire à un moment ou à un autre. Le fait que les mots « HOMME » et « FEMME » soient écrits en majuscules découle d'une convention dont les termes définissent que chaque nouveau personnage apparaissant dans le scénario doit être remarqué et donc mis en majuscules.

Le dialogue Ⓓ

(P) Centré pour le nom du personnage qui parle ; centré pour l'indication de mise en scène ; tabulations, marges de 4 cm pour le dialogue.

(S) Majuscules soulignées pour le nom du personnage, écriture en italique, entre parenthèses pour l'indication de mise en scène ; normal pour les dialogues.

Le dialogue se compose souvent de trois éléments :

- le personnage qui parle (son nom n'apparaît que lorsque le spectateur est censé le connaître) ;
- la note de mise en scène (destinée à donner à l'acteur une première indication de jeu et au lecteur du scénario une idée du comportement du personnage) ;
- le dialogue lui-même.

Lorsque dans un dialogue il y a plusieurs actions, il est entrecoupé d'indications de mise en scène comme dans l'exemple, lorsque Pierre s'adresse une première fois à Nadine, agit, et termine sa phrase. Lorsqu'il y a simultanéité entre l'action et la phrase, on donne l'indication de mise en scène avec un participe présent et le texte ensuite.

Exemple :

PIERRE

(hélant un taxi)

Hep ! Taxi !

Ⓔ Le spectateur connaît maintenant l'identité du personnage, on remplace donc « L'HOMME » par « PIERRE ».

LE SON Ⓕ

(P) Alignement gauche, marges 2 cm

(S) Majuscules

Chaque fois qu'un élément sonore intervient dans le scénario, il est noté en majuscules. Cela permettra au technicien du son d'établir un listing précis des « SONS SEULS » (sons enregistrés hors prise de vue), des intentions musicales, et lui donnera les indications nécessaires sur le matériel qu'il devra employer pour telle ou telle séquence.

Toute annotation sonore suivie de « OFF » indique au lecteur que le son ainsi mentionné n'appartient pas à l'image projetée, et donc, que sa source est « HORS CHAMP ».

LE POINT DE VUE Ⓖ

(P) Alignement gauche, marges de 2 cm

(S) Majuscules soulignées

C'est une particularité dans le scénario. Il apparaît comme un titre de scène et indique au lecteur qu'à l'écran nous verrons ce que le per-

sonnage voit. Ceci est valable lorsqu'il y a changement de LIEU (ici, la rue en extérieur).

RETOUR À Ⓗ

(P) Alignement droite

(S) Majuscules

Comme il arrive souvent que dans une séquence les scènes se succèdent dans des lieux identiques, et pour éviter la réécriture de tout le « titre de scène », on emploie ce terme qui introduit à nouveau un lieu quitté quelques instants plus tôt.

LA MUSIQUE Ⓘ

(P) Alignement à gauche, marges 2 cm

(S) Majuscules

L'indication liée à la partition musicale de votre film est facultative. Mentionnez-la si vous souhaitez la mettre en évidence. Il sera bon de référencer chaque thème musical par numéro et de consigner le détail sur une « Annexe-Musique ».

TECHNIQUE Ⓙ

(P) Alignement droite

(S) Majuscules

Comme je l'ai déjà spécifié, la terminologie technique (échelle des plans, mouvement de caméra, etc.) est réservée au découpage. Le scénario n'en tient pas compte. Pourtant, certaines fonctions techniques sont autorisées. Parmi celles-ci on compte : les fondus (au noir, au blanc, ouverture, fermeture, enchaînés) car ils créent des transitions très typées, et toutes les indications de « générique ». Ajoutons à cet impressionnant listing le terme « STOCK » qui

apparaît en titre de scène et qui indique que ce passage du scénario a déjà été décrit et sera utilisé à nouveau tel quel.

ELÉMENTS DE LA LUMIÈRE

Ce qui sera le coup de pinceau sur votre image reste difficile à définir sur un scénario. Aussi, contentez-vous de citer les détails visuels : ombres portées, ton d'ambiance, intensité. Employez à cet égard des phrases simples à la voix active en n'oubliant jamais que votre lumière joue un rôle dans la séquence. Pour illustrer le propos, voici un extrait de scénario avec des indications de lumière :

La lumière du réverbère distille quelques touches ocre dans la ruelle sombre. La silhouette d'un GARÇON se dessine et s'efface tour à tour et ainsi jusqu'au carrefour où clignotent les feux oranges de signalisation.

Mais on peut rester plus sobre avec cet autre extrait :

Pierre de Monticourt ouvre les volets innondant la pièce de soleil.

Il existe encore bien d'autres façons de présenter votre scénario mais je vous ai livré les plus courantes. Le très bon livre de Tudor Elliad : *Comment écrire et vendre votre scénario* (voir bibliographie) vous apportera un complément nécessaire.

Bien construire une séquence

La séquence doit être structurée comme on échaffaude le scénario, avec un début, un milieu et une fin. Après avoir trouvé l'unité de la séquence (l'idée de la tension dramatique naissante dans l'exemple, page 34), c'est-à-dire son état d'esprit, sa continuité (comme la dispute interrompue entre Pierre et Nadine), nous devons être clairs sur le mode de traitement.

ACTION OU DIALOGUE ?

L'histoire va pouvoir avancer grâce à l'un ou à l'autre, ou par un juste mélange des deux. Il va falloir également bien gérer le comportement de vos personnages à ce moment précis de leur évolution dans votre scénario. Les lieux dans lesquels ils vont alors évoluer sont déterminants pour la réussite de la séquence.

TYPES DE LIEUX

Le lieu principal

Lieu de référence dans l'histoire.

Quelques exemples célèbres : la route pour *Duel*, la prison pour *Midnight Express*, la boucherie pour *Mauvais sang*.

Le lieu symbolique

Il donne l'ambiance à la séquence qui s'y déroule.

Quelques exemples célèbres : l'église dans *Le complot*, le cimetière dans *La nuit des morts vivants*.

Le lieu de transition

Pour passer d'un lieu d'action à un autre. Quelques exemples célèbres : la rue dans *La lectrice*, le chemin de pierre dans *La femme qui pleure*.

CARACTÉRISTIQUES

La nature du lieu

Lieu où l'on découvre la fonction des personnages qui y évoluent : le bureau, le ranch, l'usine, la mine par exemple.

LE MODE DU LIEU

Lieu où l'on devine les ressources des personnages qui y vivent : est-il riche, cossu, miteux ?

LA FONCTION DU LIEU

Lieu où l'on est sûr de ce qui s'y passe : l'église où l'on célèbre un culte, où l'on vient confesser ses péchés, le cimetière où l'on enterre les morts.

LA SITUATION DU LIEU

Lieu où l'on devine l'importance du climat, des coutumes : Nord, Sud, etc.

LE LIEU/RELATION AUX PERSONNAGES

Lieu auquel restent liés des peurs, des angoisses, des souvenirs, des moments forts de leur vie.

Les lieux sont comme des personnages, ils jouent un rôle important dans le déroulement de votre histoire. Ne pas les négliger, c'est s'assurer qu'ils dégagent bien l'ambiance que vous souhaitez pour votre séquence.

Faire jouer un lieu à l'inverse de sa fonction habituelle peut créer un choc chez le spectateur mais entraîne obligatoirement un nouveau comportement de vos personnages. Dénoter un lieu par rapport au personnage qui l'habite peut également interpeller le spectateur.

Retour à notre exemple.

Imaginons dans la séquence de « La dispute », une cuisine d'H.L.M. meublée modestement, avec un mauvais goût apparent. Quel décalage avec les noms des personnages « Monsieur et Madame de Monticourt » et la manière dont ils s'expriment !

Décalage lieu/personnage

Construire les dialogues

Raconter une histoire, écrire un scénario, est difficile ; mais écrire des dialogues est encore plus délicat. Essayez de transposer des dialogues de roman au cinéma. Vous n'aurez aucun mal à vous rendre compte qu'ils « sonnent faux ». Dans un film, on parle comme dans la vie, chaque personnage a son propre langage, sophistiqué ou châtié, cru ou guindé. Il s'agit d'abord de respecter le réalisme. Afin d'écrire de bons dialogues, il faut bien comprendre leurs fonctions.

LES FONCTIONS DU DIALOGUE

FAIRE AVANCER L'INTRIGUE OU TOUT SIMPLEMENT « SERVIR À QUELQUE CHOSE »

Le dialogue :
- annonce des événements passés ;
- commente l'événement présent ;

- fait le point de l'évolution dramatique ;
- donne les informations nécessaires sur un lieu ou sur tel ou tel personnage.

Caractériser le personnage

En l'espace de quelques répliques, le spectateur va :
- connaître ses origines (accent) ;
- imaginer son éducation (vocabulaire) ;
- juger de son tempérament (l'intonation).

Pour lui donner un langage propre (et non le vôtre), je vous conseille de vous replonger dans « l'aspect intérieur » que vous lui avez créé ; tout y sera noté.

Attention ! Il vous faudra prendre en compte le fait, non négligeable, que chaque personnage parle d'une certaine façon selon l'interlocuteur avec lequel il dialogue, selon aussi l'image qu'il a de cet interlocuteur et l'image qu'il pense que l'interlocuteur a de lui.

Procurer, révéler et transmettre une émotion

Bien sûr, chaque personnage va dire quelque chose d'une certaine façon selon l'état dans lequel il se trouve au moment précis de son intervention. La peur le fera bégayer, la colère crier ou dire des phrases raccourcies. L'excité parlera plus vite, emploiera plus de mots, se répétera, etc.

Le meilleur moyen d'écrire juste est de lire à haute voix les répliques, ou de glisser quelques-unes de celles-ci dans la vie de tous les jours en prenant bien soin d'observer les réactions qui seront peut-être les mêmes que celles de l'interlocuteur de votre personnage. Lorsque vous êtes dans cette phase créatrice, je vous conseille de garder avec vous un petit carnet où vous noterez toutes les bribes de conversations glanées de-ci, de-là.

Vous y trouverez certainement des répliques savoureuses qu'il vous sera facile de glisser dans votre scénario.

ET DES MONOLOGUES...

Le monologue est difficile à utiliser. Il risque de hacher votre histoire. Toutefois, il peut se justifier dans la mesure où votre personnage est une vieille dame qui vit seule et qui n'a d'autre confident que son chat. Bien sûr, il se peut qu'un monologue soit nécessaire pour que le personnage transmette au spectateur, et à lui seul, ses états d'âme. On utilisera alors ce qu'on appelle la voix intérieure (et non la voix off qui a une autre signification). Il s'agira de la « pensée du personnage », non déchiffrable par l'entourage, livrée confidentiellement au spectateur, décalant ainsi le savoir de ce dernier par rapport au savoir des autres protagonistes de l'histoire (voir page 55).

C'est une manière comme une autre de donner de l'importance au spectateur.

Les transitions

Par définition, elles font avancer l'histoire vers sa résolution. C'est un pont dressé entre une confrontation et une autre, un temps donné entre une scène conflictuelle qui finit et une qui commence.

Elles assurent :
- la continuité entre des éléments disparates ;
- la cohérence de la continuité dramatique ;
- le passage d'un moment à un autre sans explications superflues.

Dans le dernier cas, il s'agit de la fameuse « ellipse », si chère à tous nos faiseurs d'images.

A PROPOS DE L'ELLIPSE

Sans nul doute, votre scénario va représenter un « espace-temps » supérieur à celui de votre film. Volontairement, vous allez gommer certaines secondes, minutes, heures, semaines, mois, années, siècles peu propices à votre développement dramatique. Cette soustraction de temps nécessite des ellipses souvent difficiles à gérer.

On a recours à l'ellipse pour des raisons de rythme, ou pour retenir simplement l'aspect le plus intéressant d'une scène, éliminant ainsi les actions secondaires qui pourraient ralentir le déroulement de l'action principale.

On peut aussi l'utiliser pour affirmer des choix narratifs, cachant au spectateur ce qui est facilement déductible ou trop évident. On peut enfin la consommer sans modération pour « titiller » le spectateur en ne décrivant pas une scène dans sa totalité, se gardant ainsi de lui fournir les détails fondamentaux qui sont déterminants pour la résolution d'un « nœud dramatique ».

Antoine Cucca, dans son ouvrage (voir bibliographie), définit trois sortes d'ellipses.

ELLIPSE DE MONTAGE

Directement liée à la prise de vue, on l'appelle plus couramment « raccord ».

La reconstitution de l'unité de temps au montage permet le passage du temps réel au temps virtuel. On élimine ainsi les temps morts inutiles à la narration.

Sa transposition dans le scénario

Dans le premier cas, vous décrivez votre scène :

> VIII/5 - SPLEEN DE PIERRE - CHAMBRE - INT - NUIT :
>
> [...]
>
> Pierre de Monticourt est couché seul dans la chambre. Il se lève, va vers la commode, ouvre un tiroir, en sort une photo de Nadine. Il la regarde, les yeux chargés d'émotion. Il retourne s'allonger sur le lit, la photo toujours serrée dans ses mains.
>
> UN TRAIN PASSE AU LOINTAIN
>
> Pierre pose la photo sur la table de chevet, saisit le téléphone portatif, compose un numéro et attend longuement.
>
> SONNERIES TRES LOINTAINES
>
> Il repose le téléphone, reprend la photo dans ses mains et ferme les yeux.

Ici, vous avez donné au lecteur de votre scénario une précieuse indication de rythme.

Une certaine pesanteur se détache de cette scène. Elle est entièrement écrite en temps réel. Mais vous auriez très bien pu avoir recours à l'ellipse de montage, donnant déjà une piste pour le découpage technique.

VIII/5 - SPLEEN DE PIERRE - CHAMBRE - INT - NUIT :

[...]

Pierre de Monticourt est couché seul dans la chambre. Il se lève. Sa main ouvre le tiroir de la commode, en sort une photo de Nadine. Couché à nouveau, il la regarde, les yeux chargés d'émotion.

UN TRAIN PASSE AU LOINTAIN

Les doigts de Pierre finissent de composer un numéro sur son téléphone portatif.

OFF - SONNERIES TRES LOINTAINES SANS REPONSE.

La photo de Nadine la représente en maillot sur une plage.
Pierre la tient serrée, les yeux fermés.

Dans cette version, le choix narratif est tout à fait différent. La scène est beaucoup plus courte (temps virtuel), concentrée sur les instants importants, donnant déjà des pistes pour la prise de vue (la main qui ouvre le tiroir, les doigts qui composent le numéro, les détails de la photo qui sera filmée, etc.).

L'image à travers les mots...

ELLIPSE DE CONTINUITÉ

Elle marque l'absence de transition, nous faisant passer d'un point fort de la narration à un autre sans que ne soit entravée l'homogénéité du rythme. Cette ellipse peut être gérée de plusieurs manières.

Par le dialogue

XII/4 : LA RECONCILIATION - SEJOUR - INT - NUIT :

[...]

Pierre embrasse tendrement Nadine.

NADINE

(le repoussant avec tendresse)

Allez, il faut que tu y ailles !

PIERRE

(s'éloignant en souriant)

On se retrouve demain sur la plage ...

XIII/1 : LECON DE PLANCHE - LA PLAGE - EXT- JOUR :

Nadine pousse sa planche à voile jusque dans l'eau, elle sursaute lorsque son pied rentre en contact avec l'eau.

NADINE

(à Pierre, immobile un peu plus loin)

Elle est glacée !

[...]

Par le titrage

Il suffit de prévoir le « petit carton », style :

« LE LENDEMAIN MATIN... »

« PENDANT CE TEMPS-LÀ ... »

On le note sur le scénario en indication technique (alignement à droite, majuscules), comme dans l'exemple qui suit :

> XIII/1 - LECON DE PLANCHE - LA PLAGE - EXT- JOUR :
>
> La plage est noire de monde.
>
> EN SURIMPRESSION
>
> LE LENDEMAIN ...
>
> Nadine pousse sa planche à voile jusque dans l'eau, elle sursaute lorsque son pied rentre en contact avec celle-ci.

Par transformation

Un personnage, un accessoire ou un décor se transforment en donnant un indice temporel. Par exemple : le cendrier vide en fin de scène 1 est plein de mégots en début de scène 2, l'arbre chétif et dénudé de l'hiver s'est recouvert de sa parure printanière, l'enfant brandissant la coupe qu'il vient de gagner et la même coupe sur la cheminée de l'adulte qu'il est devenu, etc.

Par l'aspect historique

Cette ellipse fait appel à la mémoire culturelle, sociale et industrielle. Il peut s'agir des vêtements qui changent (la mode), des voitures (évolution technologique), de l'architecture qui marque souvent les époques...

Par l'effet

Ce sont les fondus au noir ou enchaînés, des volets à plat ou en plusieurs dimensions qui prennent ici une valeur temporelle et qui apparaissent sur le scénario dans les mentions techniques autorisées, en majuscules, alignées à droite.

Par le retour en arrière (flash-back)

Il suffit de penser au présent ce qui va suivre et qui est du domaine du passé. Le récit est alors interrompu dans son déroulement temporel. Certaines techniques permettent de transiter du présent au passé :

- flou sur les yeux du personnage ;
- image couleur qui passe au noir et blanc ;
- thème musical associé, etc.

Par exemple, une séquence qui ferait appel au flash-back se présenterait comme ceci :

XV/ 8 : L'ACCIDENT - ROUTE DE CAMPAGNE - EXT-JOUR :

[...]

Pierre regarde le pare-brise cassé de sa voiture puis se retourne lentement vers la route.

XV/8 bis : FLASH-BACK - LA MEME ROUTE - EXT- JOUR :

IMAGE EN NOIR ET BLANC

Une PETITE FILLE court sur la route.

DEBUT THEME MUSICAL (l'enfance).

[...]